S.W.I.N.E.
EAT MY
CARROTS
25
stormregion
fishtank
interactive

Software und Dokumentation
© 2001 Stormregion LTD., © 2001 Ravensburger Interactive Media GmbH

Diese Original-Software, einschließlich der Verpackung, Handbücher u.ä. ist urheber- und markenrechtlich geschützt. Sie darf nur durch den autorisierten Handel verkauft, vermietet und ausschließlich privat genutzt werden. Durch den Erwerb dieser Original-Software wird dem Benutzer das Recht eingeräumt, die Software auf einem Computer zu installieren und zu nutzen.

Jede andere Nutzung, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung, z.B. auch in Schulen, Universitäten, die Vervielfältigung, Mehrfachinstallationen oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den diese Software oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (auch über das Internet oder andere Online-Systeme) ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung der Ravensburger Interactive Media GmbH untersagt.

Die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, ist nicht gestattet.

Falls der Datenträger fehlerhaft sein sollte, räumt der Hersteller ein zweijähriges Umtauschrecht ein. Der Original - Kaufbeleg ist beizufügen, die Versandkosten werden vom Hersteller erstattet. Der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Fehler des Datenträgers offensichtlich auf unsachgemäße Behandlung des Datenträgers durch den Benutzer oder Dritte zurückzuführen ist.

Die Dekompilierung der Software ist ausdrücklich untersagt. Jede Beschädigung, Veränderung oder Nachdruck des Titels oder Teilen davon ist als Urkundenfälschung strafbar.

Zuwiderhandlungen werden zivil- und strafrechtlich verfolgt.

Haftungsausschluss

Die Ravensburger Interactive Media GmbH übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Benutzung der CD-ROM entstehen. Insbesondere nicht für Personen-, Sach- oder Vermögensschäden, die als Folgeschäden unmittelbar oder mittelbar im Zusammenhang mit der Nutzung der CD-ROM in Verbindung stehen.

© 2001 2001 Stormregion LTD.
© 2001 Ravensburger Interactive Media GmbH
Fishtank Interactive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Ravensburger Interactive Media GmbH
Alle anderen Firmen- und/oder Produktnamen sind Marken und/oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer.

Hergestellt in der Bundesrepublik Deutschland.

Veröffentlichung und Vertrieb durch:

Ravensburger Interactive Media GmbH
Postfach 1860
88188 Ravensburg

POWERED BY: gamespy

GameSpy Arcade is © 1994–2001 GameSpy Industries, Ltd.
The GameSpy logo and »GameSpy« are the trademarks of GameSpy Industries, Ltd.

WARNHINWEIS!

Standbilder können auf Fernsehgeräten beziehungsweise Flüssigkristall-Großbilddisplays bleibende Schäden hinterlassen!

HINWEISE FÜR IHRE GESUNDHEIT!

BEVOR SIE SELBST ODER IHR KIND ZU SPIELEN BEGINNEN, LESEN SIE BITTE SORGFÄLTIG DIESEN ABSCHNITT!

Bei einigen Menschen können blitzende Lichter und Lichteffekte epileptische Anfälle auch dann hervorrufen, wenn der Betreffende nie zuvor derartige Beschwerden hatte. Wenn Symptome wie Doppelbilder, Schwindelgefühl, Brechreiz, unwillkürliche Bewegungen, Muskelzuckungen auftreten sollten, STELLEN SIE BITTE UMGEHEND DAS SPIELEN EIN und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Einige Tipps:

Setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt!
Der Monitor sollte nicht die einzige Lichtquelle im Raum sein!
Ruhen Sie sich stündlich 10 bis 15 Minuten aus, ohne auf den Monitor zu sehen!
Spielen Sie nicht, wenn sie übermüdet sind!

Inhaltsverzeichnis

Systemanforderungen, Installation 2
Einführung 3
Hauptmenü 4
Einzelspielermodus 4
Mehrspielermodus 4
Tutorial 6
Optionen 6
Steuerung 7
Geschichte 10
Die Rassen 10
Einheiten 12
Ausrüstungsgegenstände 25
Tipps zur Strategie 26
Einheitenkauf 27
Technischer Support 28
Credits 29

Systemvoraussetzungen

Windows® 98/2000/ME
DirectX 8.0™ oder höher

Minimale Systemanforderungen:
PII Celeron/466MHz
96 MB RAM
32 MB 3D-Grafikkarte
4X-CD-ROM-Laufwerk
Soundkarte

Empfohlene Systemanforderungen:
PIII/800MHz
192 MB RAM
Geforce2 GTS / Radeon DDR
24X-CD-ROM-Laufwerk
DirectSound-kompatible Soundkarte

Installation

Legen Sie die S.W.I.N.E. **Install-CD** in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
Das Installationsprogramm startet automatisch. Folgen Sie danach den Anweisungen.

Falls das Installationsprogramm nicht automatisch starten sollte, müssen Sie zuerst auf das Symbol "Arbeitsplatz" auf Ihrem Desktop und dann auf das Symbol Ihres CD-ROM-Laufwerks doppelklicken. Starten Sie anschließend die Programmdatei Setup.exe.

WICHTIG! Um das Spiel starten zu können, muss sich die S.W.I.N.E. **Play-CD** im CD-ROM-Laufwerk befinden.
Die CD ist mit einem Kopierschutz versehen, und das Spiel kann nur mit der Original-CD gestartet werden.

Wollen Sie das Spiel deinstallieren, können Sie das Deinstallationsprogramm verwenden, das Sie im Startmenü unter Programme > Fishtank Interactive > SWINE finden. Folgen Sie nun den Anweisungen.

Einführung

S.W.I.N.E. ist ein Echtzeitstrategiespiel, im dem verschiedenste Missionen unter Ausnutzung des Geländes und der speziellen Fähigkeiten der Einheiten zu erfüllen sind. Dabei entwickeln sich diese Fähigkeiten und die Stärke Ihrer Armee im Spielverlauf ständig weiter. Vor und während der Missionen gibt es zudem die Möglichkeit, Einheiten zu kaufen oder zu verkaufen und sie mit diversen Ausrüstungsgegenständen aufzurüsten bzw. zu verbessern. Das kostet Sie allerdings strategische Punkte (SP), die Sie für die Vernichtung von gegnerischen Objekten (Einheiten, Gebäude usw.) sowie das erfolgreiche Absolvieren der Missionen erhalten. Als weitere strategische Komponenten kommen der Einsatz von Luftstreitkräften und Versorgungsanhängern (Reparatur, Munition, Kraftstoff) hinzu.

Durch geschicktes Ausnutzen des Terrains, die Auswahl der richtigen Einheiten und den optimalen Einsatz ihrer Fähigkeiten ist auch eine kleine Truppe in der Lage, den Kampf gegen einen zahlenmäßig überlegenen Feind aufzunehmen. Jede Mission kann aus mehreren Abschnitten bestehen. Daher empfehlen wir, jede Karte sorgfältig zu erkunden und dann gemäß Ihren Befehlen die gegnerischen Einheiten so zu neutralisieren, dass Sie keine unnötigen Verluste erleiden.

Das Spiel wird durch eine enorme Menge an perfekt für Einheiten und Situationen maßgeschneiderte Sprachausgabe bereichert. Ebenso liebevolle wie witzige Animationen der Fahrzeugbesatzungen begleiten die ungezählten Meldungen, Befehlsbestätigungen und lockeren Sprüche. So kommt auch nach vielen Spielstunden keine Langeweile auf.

Das Spiel verwendet eine dreidimensionale Sichtbeschränkung, den sogenannten *Fog of War*. Von Ihren Einheiten nicht einsehbare Teile der Karte werden ausblendet. Dieses Konzept ermöglicht die Nutzung des Geländes (Berge, Täler usw.) als Deckung, was spezielle taktische Möglichkeiten eröffnet.

Dank hochauflösenden Texturen sowie einer extrem hohen Polygonzahl für Einheiten und Karten erleben Sie ein Echtzeitstrategiespiel in nie da gewesener Qualität.

Einzelspielermodus:

Zu Beginn müssen Sie auswählen, ob Sie die Kampagne auf Seiten der Hasen (Hasen-Kampagne) oder der Schweine (Schweine-Kampagne) kämpfen wollen. Sollten Sie bereits einen Spielstand gespeichert haben, können Sie diesen über die Option **Spiel laden** fortsetzen. Außerdem können Sie vor einer Kampagne den Schwierigkeitsgrad festlegen. Dabei haben Sie die Auswahl zwischen **Leicht, Normal** und **Schwer**. Wir empfehlen Ihnen, zunächst einmal das **Tutorial** zu spielen, um sich mit dem grundlegenden Spielkonzept vertraut zu machen.
Die Kampagne der Schweine besteht aus zehn, die der Hasen aus zwölf Missionen, wobei die ersten beiden Hasen-Missionen Einführungscharakter haben.

Mehrspielermodus:

S.W.I.N.E. bietet einen Mehrspielermodus an, in dem über Internet bzw. ein lokales Netzwerk (LAN) gespielt werden kann. In diesem Modus können auf insgesamt zehn speziellen Karten bis zu acht Spieler gegeneinander antreten. Dabei stehen vier verschiedene Spielmodi zur Auswahl: **Deathmatch**, **Countdown**, **Dominanz** und **Capture The Flag**.

- Unter **Spielername** können Sie Ihren Spielernamen angeben.

- Danach müssen Sie festlegen, welche Verbindungsart Sie für den **Mehrspielermodus** verwenden möchten:

- Die Option **IPX** ist für Spieler vorgesehen, die über ein lokales Netzwerk (LAN) spielen wollen.

- Wählen Sie die Option **TCP/IP**, werden automatisch alle laufenden Spiele gesucht, denen Sie sich anschließen können. Alternativ können Sie natürlich auch ein eigenes Spiel eröffnen. Über die Option **TCP/IP** sind außerdem Spiele über das Internet möglich.

- Das Spiel kann auch über den **GameSpy-Server** im Internet gespielt werden. Mehr Informationen entnehmen Sie bitte dem aktuellen Readme Text auf der Install-CD oder dem Startmenü.

- Über **Abbruch** können Sie das Spiel verlassen.

Neues Spiel eröffnen

Über die Option **Neu** können Sie ein eigenes Spiel eröffnen. Dabei können Sie folgende Optionen festlegen:
- Zahl der Strategiepunkte, die jedem Spieler zum Kauf von Einheiten zur Verfügung stehen
- Spielmodus: Deathmatch, Countdown, Dominanz oder Capture The Flag
- Verwendete Karte
- Verfügbarkeit von Ausrüstung
- Limit für Munition (bzw. unbegrenzte Munition)
- Limit für Kraftstoff (bzw. unbegrenzter Kraftstoff)
- Möglichkeit von Luftangriffen
- Möglichkeit des Einheitenkaufs während der Mission

Nach Betätigung der Option **Einstellungen festlegen**, können die anderen Spieler Ihre Armeen zusammenstellen.
Im Menü **Armee** können Sie sich die Einheiten zusammenstellen, mit denen Sie in die Schlacht ziehen wollen. Klicken Sie auf **Neu**, um eine neue Armee aufzustellen. Daraufhin wird das Kaufmenü eingeblendet. Mit der Option **Bearbeiten** können Sie die Zusammenstellung einer bereits bestehenden Armee modifizieren. Klicken Sie auf **Löschen**, wird die gerade ausgewählte Zusammenstellung gelöscht. Sie können beliebig viele Zusammenstellungen erstellen und speichern.

In dem Fenster **Spieler** wird die Liste aller Spieler angezeigt. Hier können Sie einstellen, auf welcher Seite Sie kämpfen wollen (Hasen oder Schweine), welche Farbe Ihre Einheiten haben sollen und welchem Team Sie angehören möchten (das Zeichen "-" bedeutet, dass Sie keinem Team angehören, d. h. gegen jeden kämpfen).
Wenn diese Einstellungen abgeschlossen sind, können Sie durch Anklicken der Schaltfläche **Bereit** Ihre Bereitschaft zum Kampf signalisieren. Sobald alle Spieler diese Schaltfläche angeklickt haben, beginnt die eigentliche Schlacht.
Sollten Sie nachträglich noch etwas an den Einstellungen des von Ihnen eröffneten Spiels ändern wollen, so können Sie auf die Schaltfläche **Noch nicht bereit** klicken.

Spiel anschließen

Wenn es bereits ein gestartetes Spiel gibt, können Sie sich an dieser Partie über die Option **Anschließen** beteiligen. Die bereits eröffneten Spiele werden in dem Fenster über den Schaltflächen angezeigt.

In der Lobby haben Sie die Möglichkeit, sich mit anderen Spielern zu unterhalten.

Tutorial

Mit dem Tutorial können Sie sich die Steuerung und die grundlegenden Funktionen des Spiels erläutern lassen. Die Erklärungen reichen dabei von der einfachen Bewegung bis hin zu den Funktionen des Kontrollfelds. Es wird dringend empfohlen, das **Tutorial** zu spielen, da die Steuerung des Spiels komplexe Möglichkeiten bietet.

Optionen

Das Optionsmenü besteht aus drei Punkten: Über **Spieloptionen** können Sie Einstellungen hinsichtlich des Gameplays vornehmen. Mit der Option **Grafikoptionen** können Sie die Grafikeinstellungen Ihren Wünschen und der Leistungsfähigkeit Ihres Systems anpassen. Unter **Soundoptionen** finden Sie die Einstellungen für Musik und Sprachausgabe.

Credits

Mit dieser Option können Sie sich eine Liste aller an der Entwicklung dieses Spiels beteiligten Personen anzeigen lassen.

Ende

Verlassen des Spiels und Rückkehr auf den Windows-Desktop.

Steuerung

Das Spiel kann vollständig mit der Maus gesteuert werden.
Tipp: Für die effektive Kontrolle des Spiels wird empfohlen, die Maus in Kombination mit der Tastatur zu benutzen: Die Kamera lässt sich mit den Pfeiltasten bewegen, Neigungswinkel und Zoom können mit dem Scroll-Rad der Maus (sofern vorhanden) eingestellt werden, und die Befehle werden mit den Maustasten gegeben.

Mit der Maus:

Mit der linken Maustaste können Sie in allen Menüs die verschiedenen Optionen auswählen.
Während des Spiels werden alle drei Tasten der Maus (inklusive Scroll-Rad, sofern vorhanden) verwendet.

Linke Maustaste:

Markieren von Einheiten, Aktivieren der Funktionen des Kontrollfelds.

Mittlere Maustaste (Scroll-Rad):

Wird die mittlere Maustaste gedrückt, so kann man mit der Maus die Kamera in eine entsprechende Richtung drehen bzw. neigen. Mit der Scroll-Funktion der Maus können Sie die Kamera hinein- oder herauszoomen lassen. Sollten Sie keine Maus mit Scroll-Rad verwenden, lässt sich die Kamera auch durch gleichzeitiges Drücken beider Maustasten kontrollieren.

Rechte Maustaste:

Wenn Sie eine oder mehrere Einheiten ausgewählt haben, können Sie diesen einen Bewegungsbefehl geben, indem Sie mit der rechten Maustaste auf einen Punkt auf der Karte klicken.
Wenn Sie eine feindliche Einheit mit der rechten Maustaste anklicken, wird diese von Ihrer ausgewählten Einheit angegriffen.
Wenn Sie stattdessen eine eigene Einheit mit der rechten Maustaste anklicken, wird die zuvor selektierte Einheit dieser folgen. Ausgenommen davon sind die Anhänger, die sich nicht aus eigener Kraft fortbewegen können.
Wenn Sie den Mauszeiger über eine feindliche Einheit bewegen, wird die verbleibende Lebensenergie angezeigt. Bei eigenen Einheiten werden alle wichtigen Informationen (Lebensenergie, Munition, Kraftstoff, Ausrüstungsgegenstände, Erfahrung) dargestellt.

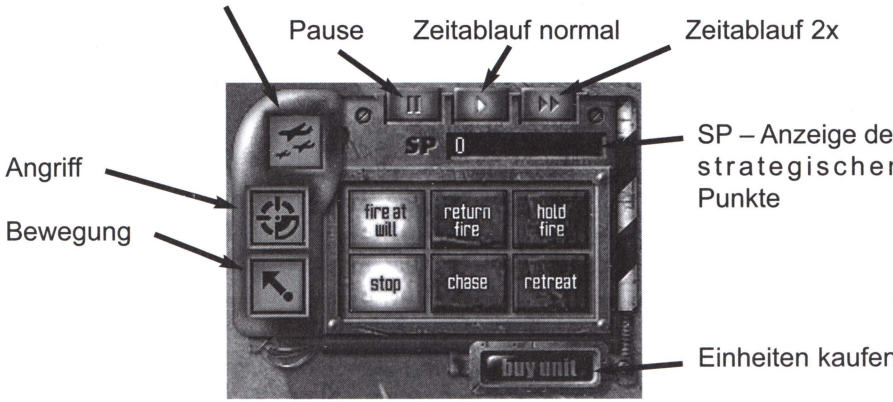
Mit der Tastatur

Bewegen der Kamera – Pfeiltasten
Drehen der Kamera nach links / rechts – Entf/Bild ab
Neigen der Kamera – Pos1/Ende; +/-
Bewegung – M
Angriff – A
Anhalten – S
Spezielle Fähigkeiten – X
Pause – Leertaste
Gruppierung von Einheiten – Strg+1 ... 9
Aufruf Gruppierungen – 1 ... 9
Spielmenü ein/aus – ESC
Schnellspeichern – F6
Schnellladen – F9
Chat – ENTER

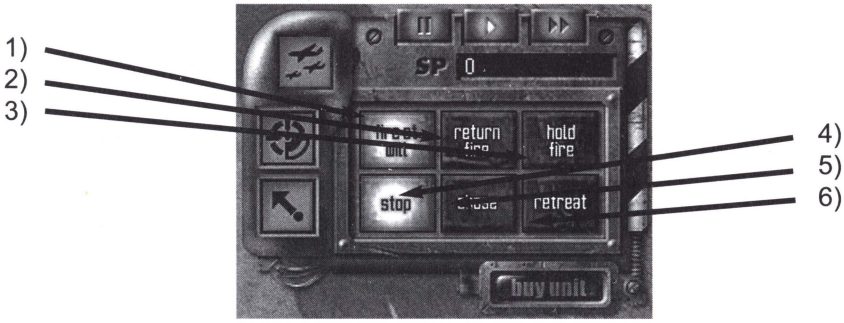
Das Kontrollfeld

Durch Anklicken der oberen Schaltfläche des Kontrollfelds können Sie Ihren Einheiten Befehle geben und ihr allgemeines Kampfverhalten beeinflussen. Über die Schaltfläche unter dem Kontrollfeld gelangen Sie in das Menü zum Einheitenkauf.

Symbole des Kontrollfelds:
Spezielle Eigenschaften der aktuell markierten Einheit



Kampfverhalten:
1) "Feuer frei" – Sofort feuern, wenn eine feindliche Einheit gesichtet wird
2) "Feuer erwidern" – Nur feuern, wenn Einheit beschossen wird
3) "Feuer einstellen" – Auch bei Feindkontakt nicht feuern
4) "Stopp" – Die Einheit hält an
5) "Verfolgen" – Entdeckte Feinde automatisch verfolgen
6) "Zurückziehen" – Bei Feindkontakt aus Feuerbereich des Gegners zurückziehen



Symbol zum Bilden und Auflösen von Einheitengruppierungen:
Nachdem Sie mehrere Einheiten ausgewählt haben, können Sie sie mit dem Symbol oben links zu einer Gruppe zusammenfassen. Diese Gruppen werden in steigender Folge mit einer Nummer versehen. Die einzelnen Gruppen werden am oberen Bildschirmrand angezeigt. Klicken Sie auf eines dieser Symbole (oder drücken Sie die entsprechende Zahl), wird das Bild auf die gewählte Gruppe zentriert (das Gruppierungssymbol verwandelt sich dabei in ein Minuszeichen). Wenn Sie mit der Maus einen Doppelklick ausführen, wird die Kamera der gewählten Gruppe folgen. Das Zusammenlegen zweier Gruppen geschieht mittels *Drag and Drop* der entsprechenden Symbole.
Wenn Sie eine Gruppe auflösen wollen, müssen Sie diese zunächst auswählen und dann das Symbol zur Gruppierung anklicken.

Karte:
Auf der Karte unten links sehen Sie eine Draufsicht des aktuellen Missionsgebietes. Die Einheiten der verschiedenen Parteien werden auf der Karte mit unterschiedlichen Farben dargestellt: Eigene Einheiten sind als grüne Punkte, Gegner als rote und Verbündete als gelbe Punkte dargestellt.

Geschichte

Am 3. August überschreitet die NATIONALARMEE DER SCHWEINE auf Befehl von General Eisenhauer ohne Vorwarnung die Grenze und dringt weit in das Gebiet des Rübenlandes ein. Innerhalb von knapp zwei Wochen wird das ganze Land dem Erdboden gleichgemacht. Die Hauptstadt steht unter Blockade. Infolge der erbitterten Kämpfe schrumpft das Heer der Hasen auf ein Zehntel. Die Städte und Dörfer entvölkern sich. Die entschlossene Verteidigung ist nicht von Erfolg gekrönt, das kleine Heer kann die zahllosen Schweine nicht aufhalten. Die Regierung und der Generalstab fassen in ihrer Verzweiflung den folgenden Beschluss: Da es unmöglich ist, Eisenhauers Kriegsmaschinerie in einem Frontalangriff zu überwältigen, muss man zu einer List greifen. Aus dem Rest der Reservestreitkräfte stellen die Hasen eine schlagkräftige Truppe auf. Diese soll in der Lage sein, dem Feind ohne größere Verluste so in den Rücken zu fallen, dass er um all seinen Nachschub sowie um seine militärischen Objekte gebracht wird. Jetzt muss nur noch ein fähiger Offizier gefunden werden, der diese Operation leiten kann.

Die Rassen:

Schweine

Die Schweine sind ein ungemütliches Volk: Selbst aus der kleinsten Sache können die leicht reizbaren Ringelschwänze ein gewaltiges Theater machen. Ja sogar untereinander benehmen sie sich unerträglich arrogant. In ihrem militaristischen Staat genießen Angehörige der N.S.A. (Nationale Schweinearmee) größtes Ansehen, und der oberste Militärführer wird quasi als Halbgott angebetet. Die Soldaten kämpfen fanatisch und tun fast alles für ihre Vorgesetzten. Ihr Nationalgetränk ist das Pig Rock Bier, dem sie beim Erzählen vulgärer Witze und unter lautem Gelächter auch tüchtig zusprechen. Wenn sie ihre tiefen, rauen Stimmen erheben, lassen sie häufig ihre Hauer blinken (Anm.: Es kommt nicht selten vor, dass ein Schwein mit größeren Hauern im Rang schneller aufsteigt). Wenn Schweine nervös sind, drehen sich ihre Augen schnell in alle Richtungen. Schweine sind recht muskulös, auch wenn man dies wegen der unglaublichen Masse an Fett nicht sieht. Die Einheiten der Schweine bewegen sich träge und schwerfällig, aber sie verfügen über eine starke Panzerung und enorme Vernichtungskraft. Ihre Städte sind schmutzig, und ihre Häuser erinnern an Schweineställe, die von gewaltigen Schornsteinen überragt werden.

Eisenhauer ist die Schlüsselfigur des Spiels. Er ist es, der als Diktator mit starker Hand und der uneingeschränkten Unterstützung seines Volkes die benachbarten Hasen überfällt. Im ganzen Land sieht man Bilder von Eisenhauer, überall wehen gewaltige Fahnen – es ist ein perfekter Personenkult.

Hasen

Eine friedfertige, freundliche und stets kompromissbereite Gattung. Sie achten nicht nur sich selbst untereinander, sondern auch fremde Arten. Ihre Städte sind sauber und ordentlich. Für ihre Gebäude und ihre Einheiten ist die Rübenform typisch. Sie lieben jedes Nahrungsmittel, das Rüben enthält. Ihre langen Ohren hängen meist herunter und oft belecken sie mit ihrer Zunge ihre großen Schneidezähne. In Rübenland herrscht Demokratie. Sie vertrauten so sehr auf die Kraft des Wortes, dass die Kampfkraft ihrer Armee vernachlässigt wurde. Seit das Land überfallen wurde, kämpft die kleine, relativ gut ausgerüstete Armee blutige Schlachten um jeden Fußbreit Boden. Aber der entschlossene Kampf ist scheinbar vergebens. Es scheint unmöglich zu sein, die angreifenden Massen der Schweine aufzuhalten.

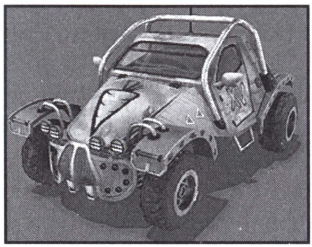
General Eisenhauer

Einheiten

Hasen:

Kommandeursfahrzeug (Schlammspringer)

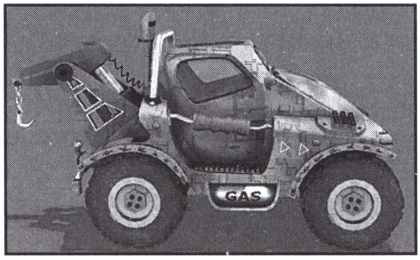
Zur Aufklärung geeignetes Kampffahrzeug, Luftunterstützung kann nur mit diesem Fahrzeug angefordert werden.
Spezialfähigkeit: Anforderung von Luftangriffen auf eine bestimmte Position.



Tipps:
Diese Einheit ist unbewaffnet, verfügt aber über die größte Sichtweite aller Einheiten, ist also hervorragend zur Aufklärung geeignet.
Wenn es sich in der Nähe einer eigenen bewaffneten Einheit befindet, wird die Sichtweite der Kampfeinheit durch das Kommandeursfahrzeug erhöht.
Das Fahrzeug kann Luftangriffe in seinem Sichtbereich anfordern.

Zugmaschine (Gelber Engel)

Zum Ziehen von Einheiten und Anhängern verwendetes Fahrzeug.
Spezialfähigkeit: Schleppen.

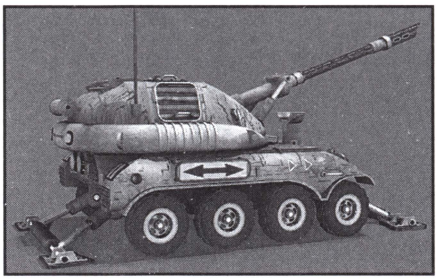


Tipps:
Aufgrund der unterschiedlichen Anhänger lohnt es sich, mehrere Zugmaschinen zu besitzen.
Mit der Zugmaschine lassen sich auch gegnerische Einheiten abschleppen.
Die Zugmaschinen sind wichtige Einheiten: Der Ausgang einer Schlacht kann davon abhängen, ob es gelingt, den Nachschub für die kämpfenden Einheiten zu sichern.

Artillerie (Fern-Weh)

Zur Vernichtung entfernter Objekte geeignete Einheit. Kann nur mit abgesenkten Stützen schießen.

Spezialfähigkeit: Absenken und Einziehen seiner Stützen.



Tipps:

Achtung: Die Artillerie kann nur mit abgesenkten Stützen schießen. Ein Feuern aus der Bewegung ist nicht möglich.

Die Artillerie ist die Einheit, die am weitesten schießen kann, ihre Sichtweite ist jedoch nur gering. Daher wird sie im Einsatz am besten mit einem Kommandeursfahrzeug als Einheit mit der größten Sichtweite kombiniert!

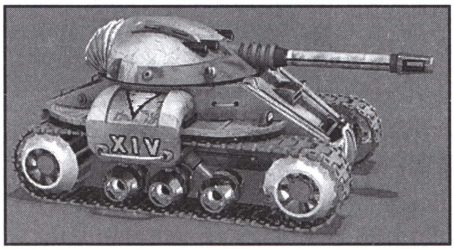
Die Artillerie ist keine Fronteinheit. Sie sollte den Gegner von den rückwärtigen Linien aus beschießen.

Beachten Sie, dass die Artillerie mit herabgelassenen Stützen nicht bewegt werden kann und dass es im Falle einer Flucht eine kurze Zeit dauert, bis sie eingezogen sind.

Leichter Panzer (Maulwurf)

Angriffskampfeinheit und zugleich das schnellste Raupenkettenfahrzeug.

Spezialfähigkeit: Er ist in der Lage, sich in die Erde einzugraben und so seine Panzerung zu verbessern.

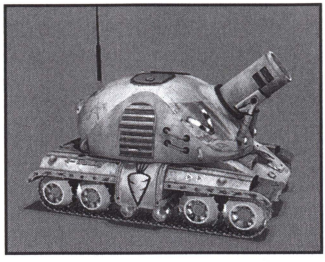


Tipps:

Der Leichte Panzer ist relativ schnell, gut bewaffnet und billig. Daher kann er in größeren Mengen effizient gegen den Feind eingesetzt werden. Hat der Panzer sich eingegraben, können ihm nur solche Kampffahrzeuge schaden, die kein direktes Feuer verwenden (Artillerie, Raketen, Mörser oder Bomber).

Mörser (Fleischwolf)

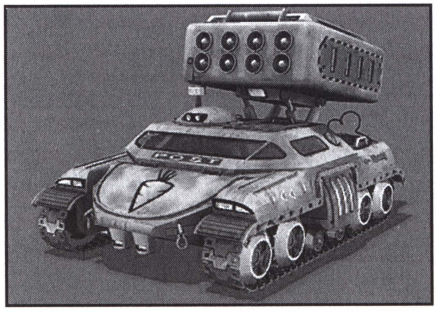
Schwerfälliges Kampffahrzeug mit großer Feuerkraft. Es wird vorwiegend zur Bekämpfung von Bunkern eingesetzt.
Spezialfähigkeit: Kann das Rohr einziehen, um seine Schadensanfälligkeit zu vermindern.



Tipps:
Der Mörser ist langsam, verfügt jedoch über sehr große Feuerkraft, die ihn zu einer schlagkräftigen Einheit werden lässt.
Wenn es in der Umgebung keine entsprechende Deckung gibt, kann der Mörser sein Rohr einziehen, was ihn gegenüber Feindfeuer weniger verwundbar macht.

Raketenwerfer (Panflöte)

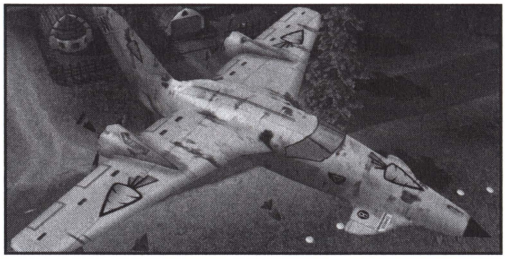
Wirkungsvolle Vernichtungswaffe.
Spezialfähigkeit: Ist in der Lage, mehrere Raketen gleichzeitig abzuschießen.



Tipps:
Der Raketenwerfer kann gleichzeitig bis zu fünf Raketen abschießen. Allerdings nimmt das Nachladen dann einige Sekunden in Anspruch.
Die Spezialfunktion bietet sich besonders gegen mehrere Gegner an, da die Salve über eine recht große Streuung verfügt und so auch Objekte getroffen werden, die sich neben dem Zielpunkt befinden.
Wir empfehlen, den Raketenwerfer hinter den Panzern zu platzieren.
Bitte beachten Sie, dass beim Einsatz der Spezialfunktion schnell die Munition zur Neige gehen kann.

Bomber (Hagelsturm)

Leichter Bomber zur Unterstützung der Bodentruppen aus der Luft, der nur mit dem Kommandeursfahrzeug angefordert werden kann.



Tipps:
Es ist sinnvoll, ihn an solchen Stellen einzusetzen, wo sich mehrere Gegner gleichzeitig auf engem Raum aufhalten.
Der Einsatz des Bombers kostet strategische Punkte!
Beim Festlegen des Zielpunktes sollte darauf geachtet werden, dass sich dort keine feindliche Luftabwehr befindet.
Vermeiden Sie es, den Bomber an Punkten einzusetzen, an denen sich Ihre eigenen Einheiten aufhalten!

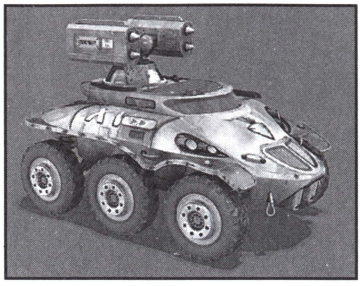
Transporthubschrauber (Teppichklopfer)

Transporter zur Anlieferung neuer Einheiten.

Tipps:
Auch der Hubschrauber ist nicht unverwundbar. Daher sollten Sie bei der Wahl des Landepunktes darauf achten, dass er sich nicht unnötig feindlichem Feuer aussetzt.

Jagdpanzer (Hornisse)

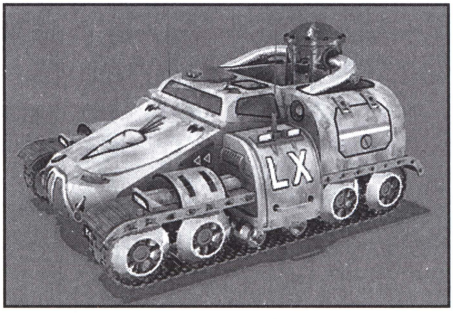
Zur Panzerbekämpfung verwendetes Fahrzeug.
Spezialfunktion: Keine.



Tipps:
Der Jagdpanzer ist ein sehr schlagkräftiger, schneller und mit Raketen bestückter Panzerwagen. In Gruppen eingesetzt ist er für jeden ein ernstzunehmender Gegner.

Minenleger (Trapper)

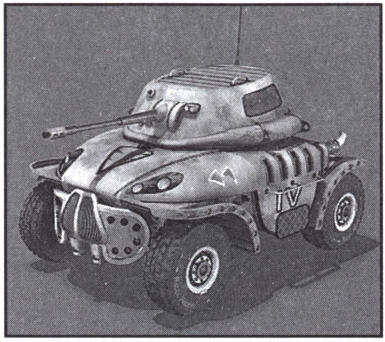
Fahrzeug zum Ausbau eigener Verteidigungsstellungen.
Spezialfunktion: Kann Minen legen.



Tipps:
Es empfiehlt sich, den Minenleger aus Kampfhandlungen herauszuhalten, da er über keine Offensivbewaffnung verfügt.

Spähpanzer (Schnüffler)

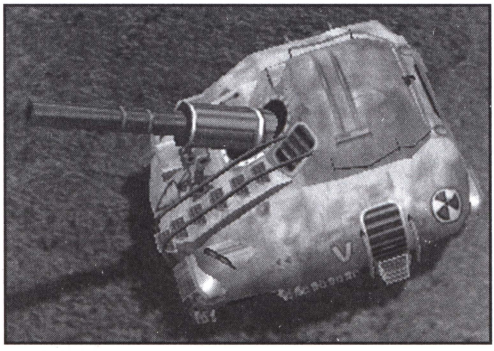
Schnelles, bewegliches Kampffahrzeug.
Spezialfunktion: Ist auch in der Lage, Wasser zu durchqueren.



Tipps:
Der Spähpanzer ist in der Lage, Flüsse zu durchqueren.
Er ist hervorragend zur Bekämpfung schwacher Einheiten geeignet.
Der Spähpanzer verfügt über große Munitionsmengen.

Mobile Festung (BFG)

Atombetriebenes Geschütz mit großer Feuerkraft, das keinen Kraftstoff verbraucht.

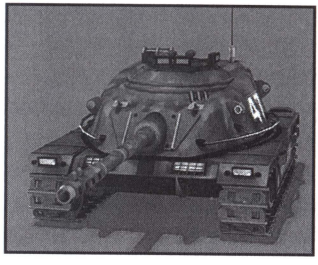


Tipps:
Es gibt keine Probleme mit der Kraftstoffversorgung!

Schweine:

Panzer (Pigbull)

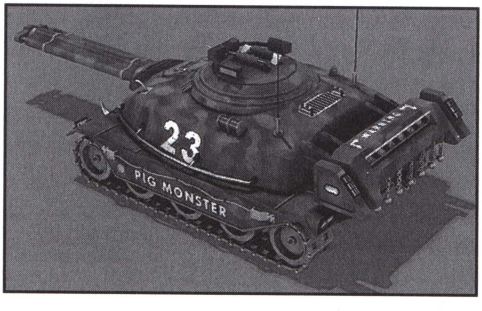
Angriffskampfeinheit und zugleich das schnellste Raupenkettenfahrzeug.
Spezialfähigkeit: Er ist in der Lage, sich in die Erde einzugraben und so seine Panzerung zu verbessern.



Tipps:
Der Panzer ist relativ schnell, gut bewaffnet und billig. Daher kann er in größeren Mengen effizient gegen den Feind eingesetzt werden. Hat der Panzer sich eingegraben, können ihm nur solche Kampffahrzeuge schaden, die kein direktes Feuer verwenden (Artillerie, Raketen, Mörser oder Bomber).

Schwerer Panzer (Elmar Futt)

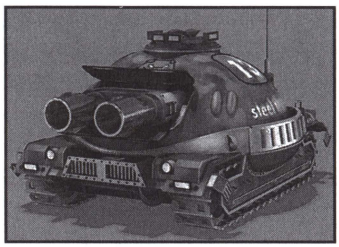
Kampffahrzeug mit großer Feuerkraft und starker Panzerung
Spezialfunktion: Es ist in der Lage, sämtliche Hindernisse aus dem Weg zu räumen.



Tipps:
Der Schwere Panzer ist eine furchterregende Einheit, deren Anblick allein den Gegner einschüchtert.
Wenn Ihnen ein Baum in die Quere kommt, fahren Sie über ihn hinweg! Aber passen Sie auf, dadurch verlieren Sie Lebensenergie!

Mörser (Bummkugel)

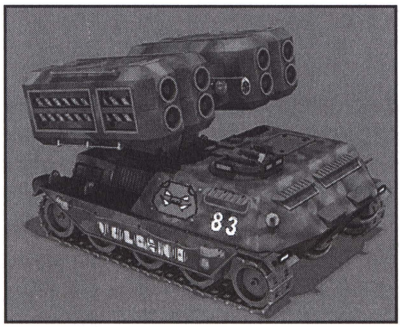
Schwerfälliges Kampffahrzeug mit großer Feuerkraft. Es wird vorwiegend zur Bekämpfung von Bunkern eingesetzt.
Spezialfähigkeit: Kann das Rohr einziehen, um seine Schadensanfälligkeit zu vermindern.



Tipps:
Der Mörser ist langsam, verfügt dafür über sehr große Feuerkraft, die ihn zu einer schlagkräftigen Einheit werden lässt.
Wenn es in der Umgebung keine entsprechende Deckung gibt, kann der Mörser sein Rohr einziehen, was seine Verteidigung verbessert.

Raketenwerfer (Stahlorgel)

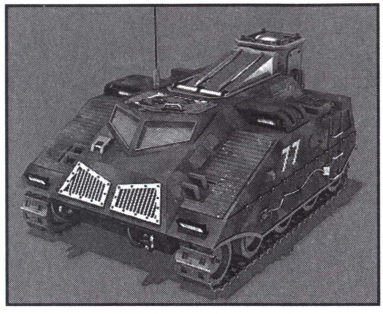
Wirkungsvolle Vernichtungswaffe.
Spezialfähigkeit: Ist in der Lage, mehrere Raketen gleichzeitig abzuschießen.



Tipps:
Der Raketenwerfer kann bis zu fünf Raketen gleichzeitig abschießen. Allerdings nimmt das Nachladen dann einige Sekunden in Anspruch.
Die Spezialfunktion bietet sich besonders gegen mehrere Gegner an, da die Salve über eine recht große Streuung verfügt und so auch Objekte getroffen werden, die sich neben dem Zielpunkt befinden.
Es wird empfohlen, den Raketenwerfer hinter den Panzern zu platzieren.
Bitte beachten Sie, dass beim Einsatz der Spezialfunktion schnell die Munition zur Neige gehen kann.

Minenleger (Dixie)

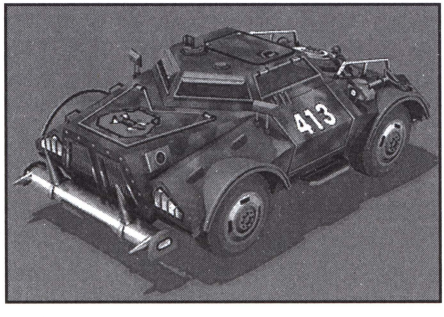
Fahrzeug zum Ausbau eigener Verteidigungsstellungen.
Spezialfunktion: Kann Minen legen.



Tipps:
Es empfiehlt sich, den Minenleger aus Kampfhandlungen herauszuhalten, da er über keine Offensivbewaffnung verfügt.

Kommandeursfahrzeug (Bleisarg)

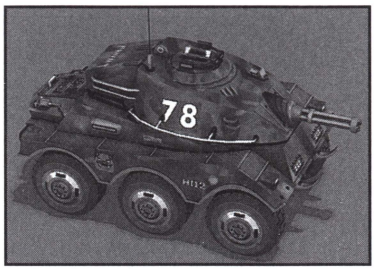
Zur Aufklärung geeignetes Kampffahrzeug, Luftunterstützung kann nur mit diesem Fahrzeug angefordert werden.
Spezialfähigkeit: Anforderung von Luftangriffen auf eine bestimmte Position.



Tipps:
Diese Einheit ist unbewaffnet, verfügt aber über die größte Sichtweite aller Einheiten, ist also hervorragend zur Aufklärung geeignet.
Wenn es sich in der Nähe einer eigenen bewaffneten Einheit befindet, wird die Sichtweite der Kampfeinheit durch das Kommandeursfahrzeug erhöht.
Das Fahrzeug kann Luftangriffe in seinem Sichtbereich anfordern.

Spähpanzer (Keiler)

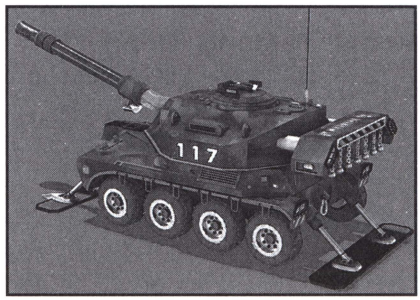
Schnelles, bewegliches Kampffahrzeug.
Spezialfunktion: Ist auch in der Lage, Wasser zu durchqueren.



Tipps:
Der Spähpanzer ist in der Lage, Flüsse zu durchqueren.
Er ist hervorragend zur Bekämpfung schwacher Einheiten geeignet.
Der Spähpanzer verfügt über große Munitionsmengen.

Artillerie (Thor´s Hammer)

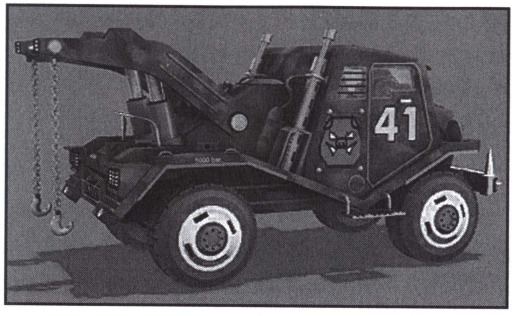
Zur Vernichtung entfernter Objekte geeignete Einheit. Kann nur mit abgesenkten Stützen schießen.
Spezialfähigkeit: Absenken und Einziehen seiner Stützen.



Tipps:
Achtung: Die Artillerie kann nur mit abgesenkten Stützen schießen. Ein Feuern aus der Bewegung ist nicht möglich.
Die Artillerie ist die Einheit, die am weitesten schießen kann, ihre Sichtweite ist jedoch nur gering. Daher wird sie im Einsatz am besten mit einem Kommandeursfahrzeug als Einheit mit der größten Sichtweite kombiniert!
Die Artillerie ist keine Fronteinheit. Sie sollte den Gegner von den rückwärtigen Linien aus beschießen.
Beachten Sie, dass die Artillerie mit herabgelassenen Stützen nicht bewegt werden kann und dass es im Falle einer Flucht eine kurze Zeit dauert, bis sie eingezogen sind.

Zugmaschine (Schweinepillar)

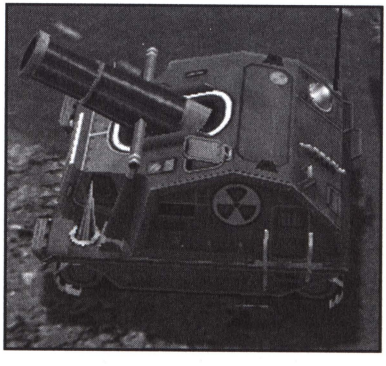
Zum Ziehen von Einheiten und Anhängern verwendetes Fahrzeug.
Spezialfähigkeit: Schleppen.



Tipps:
Aufgrund der unterschiedlichen Anhänger lohnt es sich, mehrere Zugmaschinen zu besitzen.
Mit der Zugmaschine lassen sich auch gegnerische Einheiten abschleppen.
Die Zugmaschinen sind wichtige Einheiten: Der Ausgang einer Schlacht kann davon abhängen, ob es gelingt, den Nachschub für die kämpfenden Einheiten zu sichern.

Mobile Festung (Odin)

Atombetriebenes Geschütz mit großer Feuerkraft, das keinen Kraftstoff verbraucht.



Tipps:
Es gibt keine Probleme mit der Kraftstoffversorgung!

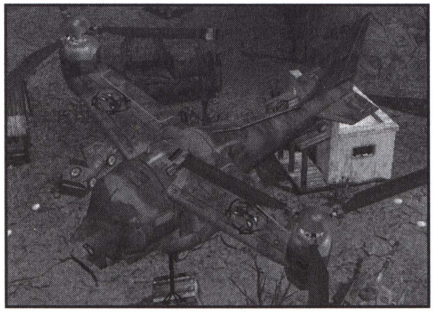
Bomber (PIG-52)

Leichter Bomber zur Unterstützung aus der Luft. Kann nur mit dem Kommandeursfahrzeug angefordert werden.

Tipps:
Es ist sinnvoll, ihn an solchen Stellen einzusetzen, wo sich mehrere Gegner gleichzeitig auf engem Raum aufhalten.
Der Einsatz des Bombers kostet strategische Punkte!
Beim Festlegen des Zielpunktes sollte darauf geachtet werden, dass sich dort keine feindliche Luftabwehr befindet.
Vermeiden Sie es, den Bomber an Punkten einzusetzen, an denen sich Ihre eigenen Einheiten aufhalten!

Transporthubschrauber (Doppelwopper)

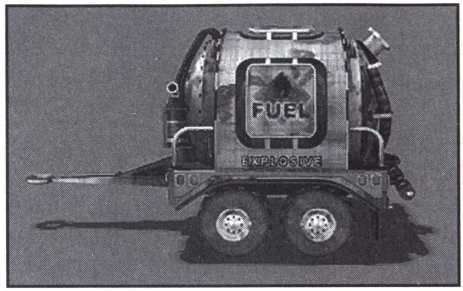
Transporter zur Anlieferung neuer Einheiten.



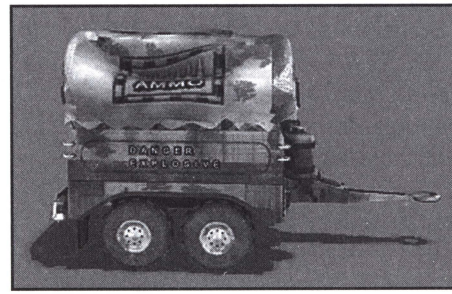
Tipps:
Auch der Hubschrauber ist nicht unverwundbar. Daher sollten Sie bei der Wahl des Landepunktes darauf achten, dass er sich nicht unnötig feindlichem Feuer aussetzt.

Anhänger

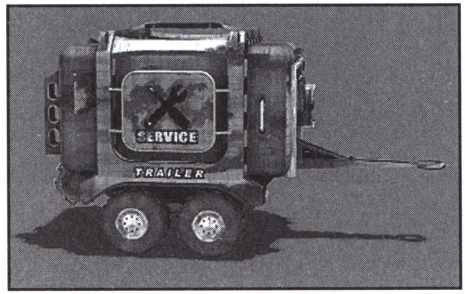
Kraftstoffanhänger



Munitionsanhänger



Reparaturanhänger



Ausrüstungsgegenstände:

Kraftstofftank
Steigert die Treibstoffkapazität, so dass Einheiten sich länger bewegen können.

Extra-Munition
Steigert die Munitionskapazität, so dass Einheiten länger feuern können.

Minensucher
Kann auf der Karte befindliche Minen ausfindig machen. Ein sehr wichtiger Ausrüstungsgegenstand!

Fernrohr
Ermöglicht die frühere Entdeckung von Gegnern.

Reparatursatz
Sinkt die Panzerung einer Einheit unter einen kritischen Wert, wird diese automatisch repariert.

Turbo
Durch höhere Geschwindigkeit wird die Einheit auf dem Schlachtfeld beweglicher.

Panzerung
Erhöht die Widerstandskraft der Einheit und schützt sie besser vor Schäden.

Spezielle Hasen-Ausrüstung
Rüben Energy Drink
Lieblingsgetränk der Hasen. Wer es trinkt, ist niemals schlecht gelaunt.

Spezielle Schweine-Ausrüstung
Pig Rock Bier
Nationalbier der Schweine, zugleich das beste Moralsteigerungsmittel.

Tipps zur Strategie

S.W.I.N.E. erfordert ein grundlegend anderes Herangehen als die üblichen Echtzeitstrategiespiele. Das bei anderen Spielen übliche Prinzip „Stelle eine große Armee zusammen und überrolle den Feind" funktioniert nicht. Da in jeder Mission eine feste Anzahl von Einheiten zur Verfügung steht, die sich während der Mission nur durch begrenztes Nachkaufen ausbauen lässt, ist jede einzelne Einheit wichtig. Der Verlust jeder Einheit kann von entscheidender Bedeutung sein und sogar Einfluss auf den Ausgang der Schlacht haben.

1. Lesen Sie sorgfältig die Hinweise in den Beschreibungen der Einheiten, denn nur so lässt sich schnell erkennen, was sich zu Beginn einer Mission zu kaufen lohnt, welche Einheiten Ihrer Taktik entgegen kommen und welche Einheiten bei der Ausführung einer Mission am wirksamsten zum Einsatz gebracht werden können.
2. Zuerst sollten Sie mit Ihrem Kommandeursfahrzeug das umliegende Gelände erkunden. Schwache Einheiten sollten vorwiegend aus der zweiten Reihe kämpfen.
3. Es empfiehlt sich, Strategiepunkte (SP) aufzusparen, um ggf. während der Mission noch Einheiten kaufen zu können.
4. Die Position für einen Luftangriff sollte mit Umsicht festgelegt werden, damit die eigenen Einheiten bei einem solchen Angriff nicht auch in Mitleidenschaft gezogen werden.
5. Sie sollten auf eingegrabene Panzer und Mörser mit eingezogenem Rohr nicht mit automatischen Waffen schießen, da dies reine Munitionsverschwendung ohne Wirkung wäre.
6. Die Artillerie lässt sich in Verbindung mit dem Kommandeursfahrzeug hervorragend zur Bekämpfung weiter entfernter Ziele einsetzen.
7. Ist bei einer Ihrer Einheiten ein blinkendes **F** (Fuel=Kraftstoff) oder **A** (Ammo=Munition) zu sehen, ist der entsprechende Vorrat der Einheit knapp. Ist das F bzw. A ständig zu sehen, benötigt die Einheit entsprechenden Nachschub, ehe sie ihren Einsatz fortsetzen kann.
8. Nutzen Sie das Gelände und die damit verbundenen Deckungsmöglichkeiten aus.
9. Achten Sie darauf, die Anhänger (für Kraftstoff, Munition, Reparatur) in der Nähe Ihrer Kampfeinheiten bereitzuhalten. Die Reserven Ihrer Einheiten sind nicht unerschöpflich!
10. Vergessen Sie nicht, die speziellen Eigenschaften Ihrer Einheiten optimal auszunutzen.

Einheitenkauf

Der Kauf und Verkauf von Einheiten bzw. Ausrüstungsgegenständen findet im Kaufmenü statt. Jede Einheit kann maximal mit drei Zusatzgegenständen bestückt werden. Sie können auf zweierlei Wegen in das Kaufmenü gelangen:

1. Vor den Missionen können Sie Einheiten und Ausrüstung kaufen und verkaufen, sofern Sie genügend Strategiepunkte (**SP**) besitzen und die Vorgaben der Mission dies erlauben.

- Auf der rechten Seite des Fensters befindet sich eine Liste der verfügbaren Einheiten. Klicken Sie eine dieser Einheiten an, so werden am unteren Bildschirmrand Informationen wie Bezeichnung, Kurzbeschreibung und der Preis der Einheit angezeigt.
- Die Anzahl der strategischen Punkte, die Sie zum Kauf verwenden können, wird in der unteren Bildschirmmitte angezeigt.
- Klicken Sie auf **Kaufen**, kaufen Sie die ausgewählte Einheit, die daraufhin in der Liste Ihrer Einheiten auf der linken Bildschirmseite angezeigt wird. Haben Sie eine Einheit aus der rechten Liste angewählt, können Sie diese mit der Schaltfläche **Verkaufen** verkaufen.
- Verfügbare Ausrüstungsgegenstände werden am unteren Bildschirmrand angezeigt. Dabei werden immer nur die Gegenstände aufgelistet, die von der aktuell ausgewählten Einheit eingesetzt werden können. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Hinzufügen**, um den ausgewählten Gegenstand Ihrer Einheit hinzuzufügen. Jede Einheit kann mit maximal drei Gegenständen ausgerüstet werden.
- Klicken Sie auf **Beenden**, um den Einheitenkauf zu beenden und die Mission zu beginnen

2. Während einer Mission können nicht mehrere Einheiten gleichzeitig gekauft werden. Nachdem eine Einheit gekauft wurde, wird wieder die Karte eingeblendet. Sie müssen dann den Absetzpunkt für die neue Einheit bestimmen. Der Absetzpunkt wird dann mit grünem Rauch markiert, und der Transporthubschrauber wird dort in kürzester Zeit die neue Einheit absetzen.

Im Menü für den Einheitenkauf werden immer die wichtigsten Daten der Einheiten wie z. B. Bezeichnung, Typ, Munition, Kraftstoffverbrauch, Lebensenergie, Höchstgeschwindigkeit und eine Kurzbeschreibung angezeigt. Außerdem finden Sie hier eine Beschreibung der Ausrüstungsgegenstände sowie deren Kosten.

Technischer Support:

Auch wenn diese CD-ROM gewissenhaft produziert und sorgfältig getestet worden ist, könnte es unter Umständen je nach Anwenderplattform zu Problemen kommen. Sollte dies der Fall sein und kann Ihnen die Readme-Datei nicht weiterhelfen, können Sie sich an unseren technischen Support wenden.

Ihre Anfrage kann schneller bearbeiten werden, wenn Sie folgende Informationen für unser Team bereithalten:

Den Hersteller Ihres Prozessors und die Taktgeschwindigkeit des Prozessors (CPU).

Den Arbeitsspeicher (RAM) Ihres Rechners.

Das Betriebssystem, dass Sie benutzen und dessen genaue Version.

Die genaue Bezeichnung Ihrer Grafikkarte und Ihrer Soundkarte.

Und natürlich eine möglichst genaue Beschreibung des auftretenden Fehlers oder Problems.

Sie können uns unter **support@fishtank-interactive.com** per Email erreichen.

Unsere freundliche Hotline berät Sie auch gerne telefonisch:
Tel.: 0751-86 19 44 (Für die Schweiz: 08 48-83 08 33)
jeweils Montag bis Freitag von 16.00-19.00
FAX: 0751-86 14 72

Zusätzliche Informationen und Hilfen finden Sie auch auf unserer Website:
http://www.swine-online.com

Credits:

Projekt Management:
Tamás Szerémi (Havoc)
Leitender Designer, Einheitengrafiken, Missions-/Level-Design:
Attila Bánki Horváth (Maci)
Leitender Programmierer:
Péter Bajusz (Hyp-X)
Programmierung:
Tamás Körözsi (Accord)
Programmierung:
Lajos Nádasi (Lala)
Leitender Grafiker, SFX:
Gábor Mogyorósi (Mogyi)
Level-Bearbeitung, Zusätzliches Design, 2D-Grafiken:
Csaba Gyulai (Floyd)
3D-Grafiken, Trigger-Editor:
László Nagy (Termi)
3D-Grafiken:
Zoltán Ruzsányi (Bruzsy)
SFX:
Tibor Járási (Spender)
Menü-Design und -Grafiken:
Gábor Palkó (Palkó)
Animationen, Intros, Zwischensequenzen:
CiD
Hasen- und Schweine-Animationen:
Digital Reality
Sales:
Péter Wodzinszki (Petroff)

Credits:

Producer:
Holly D. Kreie
Executive Producer:
Frank Heukemes
PR Manager:
Ulla Wenderoth, Chris Peller
Marketing Manager:
Tobias Boensch
Managing Director:
Thomas Kirchenkamp
Localization Manager:
Steffen Schamberger
Sprachaufnahmen:
Lunatic Synchron
Tonmeister, Sprachberatung:
R. Amadeus Bodis
QA Manager:
Oliver Bunch
Hardware-Kombatibilitätstests:
Absolute Quality Inc.
Tester:
Manuel Gaßner, Stefan Haak, Florian Eidenschink, Burkard Kalteiß, Florian Erl
Layout:
HDK
Besonderer Dank geht an:
Christl Zaussnig, Silke Weiser, Felix Aschauer, Wolfgang Schwaiger, Joachim F. Meyer, Michael Reich

Entwickler:
Stormregion LTD.
www.stormregion.com

Publisher:
Fishtank Interactive
www.fishtankgames.com

www.swine-online.com